

СВЕРДЛОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ
Общероссийский общественный благотворительный фонд

«РОССИЙСКИЙ ДЕТСКИЙ ФОНД»

Игровой сборник «Хорошее настроение».

**Информационно-методический сборник для
специалистов, родителей, волонтеров.**



Екатеринбург, 2015

Игровой сборник «Хорошее настроение». Информационно-методический сборник для специалистов, родителей, волонтеров. / Ред.-сост. Андрианова А.В. — Екатеринбург: Свердловское областное отделение Общероссийский общественный благотворительный фонд «Российский детский фонд», 2015. — 32 с.

Информационно-методический сборник подготовлен для обеспечения поддержки воспитательного потенциала родителей из замещающих, приемных семей, а также волонтеров и специалистов, которые работают с семьями и детьми, находящимися в трудном положении.

Издание подготовлено при финансовой поддержке Министерства социальной политики Свердловской области в рамках реализации социально значимого проекта «На пороге новой жизни» по направлению «Социальная реабилитация детей, находящихся в конфликте с законом, профилактика безнадзорности и беспризорности детей».

В «Концепции государственной семейной политики в РФ на период до 2025 года», в Федеральном Законе «Об основах социального обслуживания граждан в РФ», а также в национальной и региональной Стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 г. самой семье отводится новая и значительная роль – не пассивного благополучателя социальных услуг, а активного партнёра социальных служб и организаций социально ориентированного некоммерческого сектора. Тем самым задача обучения навыкам ответственного, компетентного родительства, методам воспитания и семейной социализации, в т.ч. и родителей, принявших на воспитание детей, оставшихся без родительского попечения, выдвигается на одну из первых позиций в выполнении программ поддержки детей и семей, профилактики социального сиротства и семейного неблагополучия.

В сборнике обобщен опыт работы с разными категориями семей, находящимися в трудном положении. В созданном сборнике используются интерактивные технологии, которые опробованы в практике и являются эффективным вариантом комплексно психолого-педагогической помощи семье, специалистам, которые работают с семьями, находящимися в трудном положении.

Пособие представляет собой сборник интерактивных игр, охватывающих полифункциональности ребенка. Дети овладевают умениями не только организатора игровой деятельности (сценарное мастерство, режиссура игрового действия, музыкальное и художественное оформление), но и умением учитывать индивидуальные особенности, свои природные задатки и эффективно использовать их в ведении игровых и шоу-программ (культура речи, пластика, музыкальность, владение аудиторией).

© Авторы.

© Андрианова А.В., Черкасова М.Г.,
составление, редакция, 2015.

© СОО ООБФ «РОССИЙСКИЙ ДЕТСКИЙ ФОНД», 2015.

Содержание

Детская игра – сфера активного обогащения личности	4
Из истории появления интерактивного и интегративного подходов	5
О результативности интерактивных форм: из опыта работы с семьей	8
Блок «Игровая деятельность»	10
Блок «Музыкально-хореографический»	12
Блок «Культура речи»	13
Блок «Организаторский»	14
Сценарии интерактивных форм работы с семьей	
Игра - путешествие «ВМЕСТЕ – В ПУТЬ!»	14
Игра – путешествие «НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ»	17
Игровая программа «ЭТО НУЖНО ВСЕМ!»	21
Игровая программа «УЗНАЙ СЕКРЕТ КАРТЫ»	24
Статья «СЕМЬЯ КАК СРЕДА ВОСПИТАНИЯ УСПЕШНОГО ЧЕЛОВЕКА»	27
Статья «Грани воспитания»	28
Перечень учебно-методического обеспечения	31
Литература	31

Детская игра – сфера активного обогащения личности.

«Игра - это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора её была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни».

С.Т.Шацкий

Каждый период жизни и развития ребенка характеризуется определенным ведущим видом деятельности. Так, в период младенчества ведущим видом деятельности является непосредственно-эмоциональное общение. В раннем детстве - предметная деятельность, в дошкольном возрасте - игра, в младшем школьном - учеба, а в подростковом - общение со сверстниками.

Игра - дело серьезное, как парадоксально это не звучит. Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. Игра - это путь к познанию ребенком самого себя. И это понятие многогранно. Существуют разные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие - ловкость, терпение и т.д.

Игра - важнейшее средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное. Это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей, отдаться мечте и радостям физического или интеллектуального напряжения. Игра - отличное дополнение к учебному процессу, в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретение высоких моральных качеств, формирование гражданского сознания.

Игра может стать эффективным инструментом обновления содержания деятельности учреждений дополнительного образования. Возможность объединения ребят и взрослых в единый союз, его привлекательность при выборе разнообразной деятельности, учет интересов каждого. Детская игра - сфера активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей неограниченные возможности детей, их таланты в наиболее целесообразном применении.

Игра - важный вид деятельности, способствующий физическому, психологическому, нравственному развитию детей.

Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра есть средство познания ребенком действительности. Выдающийся отечественный психолог, специалист в области детской психологии Д. Б. Эльконин подчеркивал социальную природу игры. Он проанализировал структуру развернутой сюжетно-ролевой игры, выделил единицу игры - роль, которую берет на себя ребенок. С ролью связаны игровые действия. Это - действия со значениями, они носят изобразительный характер. Другой компонент игры - правила. Благодаря им, возникает новая форма удовольствия ребенка - радость от того, что он действует так, как требуют правила.

Игра - сложное социально-психологическое явление. Являясь ведущей деятельностью дошкольного периода, она дает эффект общего психического развития, обеспечивает существенные новообразования в физической, психической и личностных сферах. В игре

ребенок учится управлять собой. К началу младшего школьного возраста игровая деятельность не теряет своей роли, но содержание и направленность игры меняется. Теперь в играх ребенок учится подчинять свое поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться. По сравнению с дошкольниками, младшие школьники больше времени затрачивают на обсуждение сюжета, распределение ролей. В целом развитие сюжетов игр идет от бытовых к играм с производственным сюжетом; а затем - к сюжетам, отражающим общественные отношения. В младшем школьном возрасте происходит также переход от игр в плане внешних действий - к играм в плане воображения, в уме. Так, дети могут совершать космические путешествия, не производя при этом внешних действий. То есть складывается уже идеальная игра, игра воображения. Это явно видно на занятиях актерского мастерства.

Таким образом, можно сказать, что игра в младшем школьном возрасте продолжает занимать большое место. Освоение же учебной деятельности (ведущей в это возрастной период) идет достаточно медленно.

Игра и учеба - две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия. Нельзя недооценивать организационную роль игры. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок. Задача педагога - сделать этот переход плавным. Потому на первых годах обучения большое внимание педагоги уделяют играм на занятиях.

Из истории появления интерактивного и интегративного подходов.

Одними из важнейшего истоков появления современных подходов в работе с детьми и взрослыми - интерактивного и интегративного являются идеи активизации обучения. Они высказывались учеными на протяжении всего периода становления и развития педагогики и появившейся позднее психологии задолго до оформления их в самостоятельные научные дисциплины. К родоначальникам идей активизации относят Я. А. Коменского, Ж.Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци, Г. Гегеля, Ф. Фребеля, Дж. Дьюи, К.Д. Ушинского и других.

Однако идеи, получившие наиболее последовательное изложение в работах данных авторов, берут своё начало из высказываний ученых и мыслителей античного мира. Вообще всю историю педагогики можно рассматривать как борьбу двух взглядов на позицию ученика. Приверженцы первой позиции настаивали на исходной пассивности ученика, рассматривали его как объект педагогического воздействия, а активность, по их мнению, должен был проявлять только преподаватель. Странники второй позиции считали ученика равноправным участником процесса обучения и отдавали его активности главенствующую роль в обучении. Например, Демокрит (460-370 до н. э.) придавал огромное значение воспитанию интеллекта, предлагал формировать у учеников стремление постигнуть неизвестное, чувство долга и ответственности. Сократ (470/469-399 до н. э.) видел наиболее, верный путь проявления способностей человека в самопознании. Главным его достижением считается «майевтика» («повивальное искусство») диалектический спор, подводящий к истине посредством продуманных наставником вопросов (так называемый сократовский метод). А Сенека (4 до н. э. - 65 н. э.) считал, что образование должно формировать в первую очередь самостоятельную личность и должен говорить сам ученик, а не его память.

Из числа отечественных ученых к проблеме активности обучения в разное время обращались Б. Г. Ананьев, Н. А. Бердяев, Л. С. Выготский, Н. А. Добролюбов, А. Н. Леонтьев, Л. М. Лопатин, А. С. Макаренко, С. Л. Рубинштейн, В. А. Сухомлинский, К. Д. Ушинский, Н. Г. Чернышевский и другие.

В частности, Н. Г. Чернышевский (1828-1889) и Н. А. Добролюбов (1836- 1870) защищали осмысленность и сознательность обучения, активность и самостоятельность учащихся, выступали за развитие у них творческого мышления.

Особую роль в современном становлении идеи активности в обучении сыграло развитие игротехнического движения, которое возникло после зарождения деловых игр, первая из которых была разработана и проведена М. М. Бирштейн в СССР в 1932 году. Благодаря исследованиям и практической деятельности таких специалистов, как И. Г. Абрамова, Ю. С. Арутюнов, А. А. Вербицкий, В. И. Кругликов, В. Я. Платов, В. Н. Рыбальский, А. М. Смолкин, Г. П. Щедровицкий и других, распространению игровых методов и технологий, активное обучение достигло в 80-х годах XX века своего максимального подъёма. Приведем одно из признанных на сегодня определений **активного обучения**. По определению **В. Н. Кругликова**, это такая организация и ведение учебного процесса, которая направлена на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством широкого, желательного комплексного, использования как педагогических (дидактических), так и организационно-управленческих средств.

Таким образом, в отличие от позиции традиционного подхода, в котором участник образовательного процесса рассматривается как пассивный слушатель, активное обучение — это такая форма, при которой предполагается общение ведущего и участников на равных правах и активность последних в этом процессе.

Повсеместное использование активных форм обучения и развитие такого направления в зарубежной социологии и социальной психологии во второй половине XX столетия как интеракционизм привели к возникновению и популярности **интерактивного подхода к обучению**. Одним из основных авторов, обосновавших теорию интерактивного обучения, считается Дэвид Колб (1982). Слово «интерактив» пришло в наш язык из английского, от слова *«interact»*, что значит «основывающийся на взаимодействии». Работать в интерактивном режиме (*«inter»* — это взаимный, *«act»* — действовать) — значит выстраивать с кем-либо диалог, беседовать.

Американский социолог и психолог Джордж Мид (основатель интеракционизма) считал, что происхождение «Я» целиком социально, а его последователи, исследуя природу социальных процессов, видели в их основе постоянное определение и переопределение ситуаций взаимодействия их участниками. Таким образом, под интерактивностью понимается не просто процесс взаимного воздействия субъектов друг на друга, а специально организованная познавательная деятельность, носящая ярко выраженную социальную направленность. Другими словами, в отличие от активных методов интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие участников не только с ведущим, но и друг с другом и на доминирование их активности в этом процессе. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных состоит в том, что выполняя их, участники не только и не столько закрепляют уже изученное, сколько осваивают новое. **Основной признак интерактивной формы работы** — появление у участников некоего нового «знания», либо непосредственно в процессе взаимодействия, либо являющееся его результатом.

Творчество составляет содержание, основу любого метода интерактивного подхода. Работа ли это в малых группах, ролевая игра, спектакли, мозговой штурм для обсуждения сложных дискуссионных вопросов или просто разминка в начале игровой программы — наличие элемента творчества придает смысл деятельности участников и мотивирует их. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте окружающих (особенно если задание практическое и близкое к жизни участвующих в его выполнении), позволяют создать фундамент для сотрудничества и общения всех участников образовательного процесса, включая ведущего (педагога или психолога). Творческий характер интерактивных игр не снижает даже и тот факт, что в процессе совместных видов деятельности всем участникам необходимо выполнять правила и предписания ведущего.

Игра интерактивна по своей природе, так как участие в ней предполагает взаимодействие. (Какая же это для моих игра, если я нахожусь в позиции пассивного объекта? Разве что на правах сопереживающего происходящему наблюдателя.) Однако для ведущего, использующего интерактивные формы в своей работе, важны следующие критерии их выбора:

- задание (игра, игровая ситуация или проблемный вопрос) не должно иметь однозначную и однозначного и односложного решения;
- необходим практический характер, связь с жизнью участников и полезность для них (обычная игра часто имеет в приоритете досуговые цели);
- содержание происходящего должно вызвать интерес, максимально служить поставленным целям;
- наличие определенных условий и правил и четких инструкций для участников о границах допустимого взаимодействия;
- по окончании интерактивного задания должен быть обязательно организован рефлексивный анализ (как это сделать, важно продумать заранее) с дальнейшим выходом на обобщающие выводы и умозаключения.

И тогда закономерным результатом интерактива будет готовность участников применять полученный опыт в повседневной жизни.

Резюмируя выше сказанное, **под интерактивной формой работы** авторы этой брошюры понимают активный способ обучения, основанный на личном опыте участников, полученном в результате специально организованного взаимодействия, для изменения (или улучшения) эмоционального и поведенческого реагирования.

В современных научных дисциплинах понятие «интегративное» переживает настоящий бум, так как связано со стремлением целостного осмысления человека. Родоначальником интегративной психологии в европейской философии можно считать Иммануила Канта (1724-1804), который в своих философских трактатах высказал идею целостности природы человека, наметив иерархические уровни его психики. Философская антропология, возникшая в начале двадцатого столетия в Германии, воскресила взгляды И. Канта о единстве природы человека и дала им новое истолкование. В это же время (в 1921 году вышла первым изданием книга Эрнста Кречмера «Телосложение и характер») доводы о необходимости интегрального подхода к совершенствованию диагностики заболеваний и их лечению стали приводиться и со стороны психиатрии и медицины.

Таким образом, в основе мировоззренческой позиции интегративной методологии лежит принцип целостности. Интегративный подход исходит из того, что человек — существо целостное, т. е. самостоятельное, способное к саморегуляции и развитию; при этом психика человека является открытой многоуровневой системой. Целостность личности подразумевает учет всех ее проявлений (по крайней мере, тех, которые уже описаны, изучены, но, возможно, не до конца объяснены): биогенетических, социальных и персональных. Интегративный подход позволяет объединить телесные переживания (ощущения), эмоции, чувства, мышление и духовные переживания в единство системы «Человек». Интегративный — значит синтезирующий, ведущий к целостности.

На практике интегративный подход может стать методологической основой построения и применения интерактивных технологий работы с людьми: в проведении тренингов, групповых дискуссий, арт-терапевтических, телесно-ориентированных техник или, как в нашем случае работы с семьей, особым образом построенных спектаклей и творческих встреч.

Применяя эти методы и техники, специалисту важно помнить, что каждый интегративный процесс уникален, его практически нельзя формализовать и растиражировать, и уж тем более описать словами в жесткой структуре сценария. Наш опыт показывает, что для каждого конкретного случая — это, прежде всего, творческая разработка в процессе подготовки, а на практике — зачастую — и вдохновенная импровизация.

Главное отличие интерактивного и интегративного подходов (при переходе с одного на другой в непосредственном процессе проживания участниками получаемого опыта), на наш взгляд, заключается в глубине и «количестве» обобщения, суммирования, резюмирования этого опыта. Интеграция на практике — это слияние в опыте человека когнитивных, эмоциональных и поведенческих аспектов в их экзистенциальном контексте, обращение к ценностям и глубинным смыслам, часто происходящее, по нашим наблюдениям, при минимальной осознанности со стороны участника. Важным является то, что обобщение происходит на самых разных уровнях:

- действий и чувств,
- мыслей и действий,
- полученного опыта с жизненной практикой

Обобщение становится возможным в результате интеграции специально организованного процесса личного опыта с новым «знанием». Даже освоение теории может происходить при этом не в форме сообщения (а уж тем более заучивания необходимых сведений как в традиционном подходе), а в форме самостоятельной творческой работы с предоставляемым ведущими «материалом».

О результативности интерактивных форм: из опыта работы с семьей.

Наш опыт организации интерактивных форм общения показал, что их использование способствует одновременному решению нескольких психолого - педагогических задач. При этом можно отметить также и их многостороннее применение: возможность одновременной диагностики, коррекции и профилактики. Это существенно повышает эффективность работы, позволяет достичь **комплексных результатов**. Перечислим некоторые из результатов, полученных нами при реализации предлагаемых в сборнике интерактивных форм работы с детьми и родителями.

- Развиваются коммуникативные умения и навыки участников.
- Устанавливаются эмоциональные контакты между партнерами по общению с самыми разными индивидуально - психологическими особенностями.
- Формируются умения работать в команде, выразить свои мысли и при этом прислушиваться, и уважительно относиться к мнению окружающих. Как следствие, это приводит к развитию терпимости: умения лучше понимать и принимать своего ближнего, учитывать его желания и интересы.
- Происходит обмен знаниями, идеями, способами деятельности и взаимодействия. В нашем случае это имеет особую ценность, так как коллектив не только разновозрастной, но и разноуровневый (дети и взрослые).
- Создается атмосфера принятия, доброжелательности и взаимной поддержки.
- Участники учатся решать значимые для каждого задачи, справляться с насущными трудностями, принимать на основе анализа полученного опыта продуманные решения и оценивать их результат, а также осваивать новые для себя роли и позиции.

- Участие в решении различных игровых ситуаций способствует развитию творческого потенциала и детей, и взрослых: интуиции, наблюдательности, фантазии и творческого воображения.

- Наконец, можно отметить и психотерапевтический эффект проведения интерактивных игровых программ. Он заключается в том, что участники не только учатся лучше разбираться в своих и чужих чувствах, мыслях и переживаниях, но и справляться с возникающим эмоциональным напряжением, выражать «негатив» в приемлемой для других форме.

Таким образом, анализ опыта применения интерактивных форм работы показывает, что интерактивная игра (игровая программа) имеет **ряд своих преимуществ.**

К несомненным достоинствам интерактивных форм, используемых в психолого-педагогической деятельности, можно отнести следующие:

- Участниками эффективно осваиваются коммуникативные и поведенческие нормы групповой деятельности;

- Благодаря активному взаимодействию у них формируется представление о сложности и многогранности отношений между людьми;

- Успешно развиваются некоторые психологические умения и личностные качества участников (например, терпимость, взаимоподдержка, появляется личная ответственность и др.);

- Обеспечиваются оптимальные психолого-педагогические условия для перехода на более высокие формы коллективного общения (кооперацию и сотрудничество).

В то же время, можно отметить и некоторые **ограничения** в применении интерактивных форм работы.

- Важны определенная психологическая подготовленность ведущих к применению подобных методов и форм и наличие опыта участия в интерактивных мероприятиях.

- Широкие возможности интерактивных игр активизируют разнообразный поведенческий репертуар, в том числе и деструктивное поведение отдельных участников, их негативный жизненный опыт. Это требует от ведущего определённого профессионального уровня, умения оперативно реагировать на возникающие ситуации.

- Недостаточное развитие у участников рефлексивных умений и аналитических способностей, отсутствие нужной мотивации, навыков продуктивной коллективной деятельности не всегда позволяет им интегрировать полученный опыт для дальнейшего его применения в повседневной жизни.

- Очень вероятно возникновение затруднений в случае участия в играх дошкольниках, которые не всегда способны понять или понимают по-своему инструкцию к игре, что также может снижать предполагаемый эффект.

Преодолевать эти ограничения помогают ряд важных организационных и содержательных особенностей наших клубовских встреч:

- ✓ введение четко оговоренных правил, дающих однозначное понимание рамок допустимых действий;

- ✓ проговаривание ясной для участников цели происходящего;

- ✓ сочетание постоянного контроля за происходящим процессом со стороны руководителей клуба с самостоятельным выбором участниками способа достижения поставленных задач (учет их возможностей и особенностей);

- ✓ организация рефлексии и подведения итогов в конце любого вида деятельности;

✓ усиление в нужный момент интерактивного процесса выходом на интегративный уровень деятельности.

Блок «Игровая деятельность»

Тема 1. Игра как средство общения.

Игра как реальность и как модель будущего. Игра как способ познакомиться. Игры на знакомство.

Практика. Разучивание игр: «Воробей», «Знакомство с мячом», «Приглашение», «Приглашение парами», «Соберём себе друзей».

Тема 2. Подвижные игры.

Движение - форма жизни. Площадка для игр. Игровой реквизит. Правила игры и важность их соблюдения. Техника проведения подвижных игр.

Практика. Разучивание игр: «Птицы и клетка», «Капканы», «Лошадки», «Совушка», «Буратино, берегись!», «Липкие пеньки», «Мы - весёлые ребята», «Корабли и матросы», «Букет цветов».

Тема 3. Детский игровой фольклор.

Фольклор - что это такое? Формы детского игрового фольклора: заклички заклички, мирилки, дразнилки, отговорки, чурилки, считалки, приговорки.

Практика. Знакомство с образцами детского фольклора. Конкурс «Лучший знаток детского фольклора».

Тема 4. Игры на развитие внимания.

Внимание - усилие ума. Сосредоточенность. «Настройка» на восприятие источника информации. Техника проведения игр.

Практика. Разучивание игр: «Пожалуйста», «Что изменилось?», «Живые картинки», «Дни недели», «Хлопки», «Слушаю и слышу», «Смотрю и вижу», «Пуговица», «Оркестр» и др.

Тема 5. Домашние игры и забавы.

Старинные русские настольные игры. Фантовые игры. Шуточные игры. Домашние забавы. Техника проведения игр.

Практика. Разучивание игр: «Бирюльки», «Платок», «Фанты», «Садовник», «Чепуха», «Жмурки», «Да и нет» и др.

Тема 4. Подвижные русские игры.

Игровое пространство. Правила игры. Атрибуты. Техника проведения игр.

Практика. Разучивание игр: «Сапки», «Уголки», «Лапта», «Городки», «Колобок», «Водоносы», «Горелки», «Цепи кованые», «Штандер», «Прятки».

Тема 5. Игры, тренирующие наблюдательность.

Наблюдательность - ценнейшее качество для успешного выполнения любой работы. Наблюдательность — умение подмечать самое существенное в предметах и явлениях. Ясная цель - ясное видение. Виды игр, тренирующих наблюдательность. Игровые тренировки.

Практика. Игровые тренировки: «Кто и что?», «Найди предмет», «Кто наблюдательнее?», «Что здесь изображено?», «Запомни!».

Тема 6. Аттракционы.

Понятие «аттракцион». Игровые атрибуты. Оформление площадки. Техника проведения аттракциона. Моделирование аттракционов.

Практика. Разучивание аттракционов: «Попади в цель», «Колпаки», «Капризная ноша», «Кто скорее?», «Самый ловкий», «Проворные мотальщики». Аттракционы придумываем сами.

Тема 7. Игры народов Урала.

Игра как одна из сфер человеческой деятельности. Отражение в игре характерных сторон труда и быта человека. Игры, построенные на народных традициях, на особенностях культуры и быта нации, её географического положения, на климатических особенностях местности. Техника проведения игр.

Практика. Разучивание национальных игр:

- Татарские народные игры: «Тимербай», «Спутанные кони», «Горшки», «Якши», «Серый волк», «Скок-перескок», «Лисички и курочки», «Хлопушки».
- Башкирские народные игры: «Тирмэ», «Медный пень», «Стрелок», «Липкие пеньки», «Палка-кидалка».
- Удмуртские народные игры: «Водяной», «Серый заяк», «Игра с платочком», «Догонялки», «Охота на лося».
- Игры народов Коми: «Стой, олень!», «Охота на оленей», «Тыв», «Ловля оленей».

Тема 8. Основные жанры словесного фольклора.

Пословицы и поговорки. Отражение в пословицах истории и быта народа* Краткость и меткость языка. Загадки, их происхождение.

Практика. Аукцион пословиц. Конкурс на лучшего отгадчика. Загадки придумываем сами.

Тема 9. Практическая работа на массовых праздниках. Проведение аттракционов.

Подготовка необходимого игрового реквизита для аттракционов. Вовлечение детей в игру. Правила проводимых аттракционов. Справедливое подведение итогов. Вручение призов.

Практика. Проведение аттракционов на массовых праздниках.

Тема 10. Организация игр с младшими детьми.

Подбор игр для детей младшего школьного возраста: соответствие возрасту, увлекательность, полезность, дозировка нагрузки. Точность объяснения правил игры. Ведение игры. Безопасность.

Практика. Подбор игр для детей младшего школьного возраста и их проведение.

Тема 11. Сюжетно-игровая программа и затейные представления.

Определение сюжетно-игровых программ и затейных представлений.

Практика. Разучивание роли в сюжетно-игровой программе. Постановка. Репетиции. Выступления на массовых праздниках.

Тема 12. Деловая игра.

Деловая игра - запланированный тренинг, метод развития определённых способностей к овладению сложными видами деятельности. Модель реальной ситуации - основа деловой игры. Деловая игра - арифметика социальных отношений. Синтез игрового и познавательного интереса.

Практика. Участие в деловых играх: «Планета людей», «Живое кольцо», «Имена», «Глаза в глаза», «Слепые», «Видение других», «Кто есть, кто», «Комплименты». Обсуждение хода игры, ситуаций, возникающих во время игры.

Тема 13. Психологические игры.

Психологические игры — подготовка человека к повседневной жизни с её проблемами, жизни среди людей, к умению быть счастливым. Создание тёплых дружеских отношений в группе. Развитие личности, повышение общей духовной и психологической культуры человека.

Практика. Участие в психологических играх разной направленности: в - командно-соревновательных играх (психологический КВН); в играх на командную согласованность («Здравствуйте!», «Я - хозяин?», «Познакомься сам с собой», конкурс артистизма). Ролевой розыгрыш житейских ситуаций.

Блок «Музыкально-хореографический»

Тема 1. Ритмика.

Элементы музыкальной грамоты. Музыка и настроение. Характер музыки. Понятие о весёлой, спокойной, грустной музыке. Темп: медленный, умеренный, быстрый. Музыкальный размер: 2/4, 3/4, 4/4.

Практика. Ритмические упражнения с музыкальным заданием. Начало и окончание движения вместе с музыкой. Фигурная маршировка. Перестроение. Определение характера танцевальной музыки.

Тема 2. Музыкальные игры.

Элементы музыкальной грамоты. Строение музыкального произведения: музыкальное вступление, части, фразы, куплет, припев.

Практика. Музыкальные игры с элементами пения: «Ходим-гуляем», «Колпачок», «Поезд Жужи», «Цум валле рилли ра» и др.

Тема 3. Танцевальная азбука.

Требования, предъявляемые к исполнителям: осанка, мышечное напряжение, музыкальность, эмоциональность, пластичность, выразительность. Правила исполнения каждого движения.

Практика. Постановка корпуса. Позиции ног. Позиции рук. Упражнения классического танца: полуприседание, вытягивание ноги, подъём на полупальцы. Упражнения для рук. Повороты головы. Основные танцевальные движения: танцевальный шаг, подскоки, боковой галоп, притоп, хлопки.

Тема 4. Массовые танцы.

Требования, предъявляемые к исполнителям: музыкальность выразительность, согласованность. Движение по ходу танца. Круговые танцы.

Практика. Разучивание массовых танцев: «Полька-поздравление», «Лявониha», «Гречаники», «Вальс по кругу», «Во саду ли в огороде».

Тема 5. Русский народный танец. Массовые танцы, построенные на движениях русских народных танцев.

Танцевальное искусство - неотъемлемая часть культуры и быта всех народов мира. Природа русского народного танца. Особенности народных движений. Различие терминов «пляска» и «танец».

Практика. Отработка танцевальных шагов и элементов: шаг с носка, переменный шаг, тройной шаг, притоп, тройной притоп, припадание на месте, припадание в повороте,

припадание с продвижением в сторону, ковырялочка, хлопки. Разучивание круговых парных массовых танцев: «Посею лебеду на берегу», «Камаринская», «Русская пляска».

Тема 1. Музыкальное оформление игровой программы.

Принципы подбора музыкального материала. Соответствие музыкального материала теме игровой программы. Единство стиля, аранжировки. Фонограмма. Работа с музыкальным центром, караоке.

Практика. Подбор музыкального материала, запись и монтирование фонограммы.

Блок «Культура речи»

Тема 1. Школа речевого общения.

Произведения детской поэзии. Основные жанры словесного фольклора. Пословицы и поговорки. Отражение в пословицах истории и быта народа. Краткость и меткость языка. Загадки. Скороговорки, их происхождение.

Практика. Артикуляционно-фонетические упражнения. Упражнения, направленные на укрепление мышц речевого аппарата. Отработка звуков [И, Э, А, О, У, Ы]: «Хочу сказать, но не могу», «Испорченный телевизор».

Тема 2. Развитие элементов речевого детского голоса.

Звучность, лёгкость, «полётность» голоса. Ощущение звуков в позиции резонаторов. Крик и шёпот - элементы развития голоса.

Практика. Звуковая гимнастика: «Вырасти большим», «Регулировщик», «На турнике», «Птицы летят». Тренировочные упражнения для развития сценического шёпота. Тренировочные упражнения для развития элементов силы речевого голоса.

Тема 3. Речь в движении.

Движение и развитие голоса в динамике. Дыхание статическое и динамическое. Одышка. Сочетание дыхания с движением.

Практика. Двигательно-речевые игры и упражнения: «Поезд», «Мой весёлый звонкий мяч», «Я - прыгалка-скакалка». Упражнения с движениями рук, головы, корпуса. Динамические дыхательные упражнения.

Тема 4. Культура речи.

Нормы современного литературного произношения. Местный говор и литературное произношение. Орфоэпия.

Практика. Упражнения на произношение гласных звуков. Упражнения на произношение согласных звуков. Слова, при произнесении которых встречаются неправильные ударения.

Тема 5. Развитие голоса.

Развитие голоса в динамике. Умение пользоваться голосовым аппаратом в динамике.

Практика. Двигательно-речевые игры и упражнения. Игры и упражнения с движениями рук, головы, корпуса. Бег, прыжки.

Тема 6. Логика речи.

Речевая мелодия. Интонация. Паузы. Речевой такт, Логическое ударение внутри предложения. Виды логических пауз: разъединительно- соединительные, разъединительные, психологические. Организация текста.

Практика. Работа со стихотворными текстами, прозаическими отрывками, текстами объяснения игр. Тренировочные упражнения по составлению текстов.

Тема 7. Ораторское искусство.

Формирование умения действовать словом. Специфические особенности и общие основы словесного действия. Сквозное действие и сверхзадача. Творческая работа над текстом. Элементы речевой выразительности. Акценты. Особенности произношения слов в зависимости от их принадлежности к стилю речи.

Практика. Работа с текстами. Обработка текста, его редактирование и организация. Отработка акцентов. Совершенствование текстов разных стилей речи.

Блок «Организаторский»

Тема 1, Подготовка и проведение массовых праздников.

Характеристика массового праздника. Чтение сценария. Определение конкретных целей и задач. Распределение обязанностей. Репетиции. Подбор костюмов и реквизита для игр.

Практика. Участие в массовых праздниках. Исполнение роли в сюжетно-игровой программе, организация работы игровых пунктов, выполнение функции разводящего.

Тема 1. Практическая работа на массовых праздниках.

Практика. Выступления с театрализованными игровыми программами и затейными представлениями на массовых праздниках.

Тема I. Творческие встречи и фестивали игровых коллективов. Постановка игровых программ.

Определение целей и задач объединения «Клуб друзей хорошего настроения» для участия в творческих встречах и фестивалях игровых программ. Формы участия. Обсуждение сценариев игровых программ. Постановка игровых программ.

Практика. Совершенствование мастерства исполнителей. Участие в фестивале или творческой встрече игровых коллективов.

Сценарии интерактивных форм работы с семьей.

Игра – путешествие

«ВМЕСТЕ – В ПУТЬ!»

Комментарий: Игра разрабатывалась для занятия «Открытие нового сезона в клубе» с целью знакомства между собой и объединения «особых» и «обычных» семей. Перед ведущими стояли задачи сплочения коллектива и формирования представлений участников о том, «куца мы все вместе можем идти и чего достичь на этом пути».

Необходимые материалы: листы ватмана, цветные карандаши, мелки, ковер, кочки, веревка, клубочек.

Ход проведения

I часть. Зачин

Круг «Поделись приятным». Первый участник рассказывает о произошедших с ним важных и интересных событиях, держа в руках клубочек, затем передает клубочек своему соседу, но оставляет при этом себе ниточку и произносит фразу: «Я рад(а) тебя видеть!» и т.д. После того, как клубочек побывал у каждого участника, его возвращают обратно по кругу с такой же фразой.

Игра «Настроение». Цель: снятие психоэмоционального напряжения, создание атмосферы группового доверия

Ведущий спрашивает о настроении участников: те, у кого настроение плохое, будут громко топтать, у кого хорошее — хлопать в ладоши, у кого спокойное — тихо хлопать по коленям.

II часть. Основная

Ведущий 1. Сказочный мир... Таинственный и непостижимый... Порой кажется, что он рядом, стоит только закрыть глаза, прошептать заветное слово и ты... в сказке. И все мгновенно становится волшебным. Бабушкин пуховый платок превращается в ковер-самолет; вязальная спица — в волшебную палочку; мамыны туфли — в хрустальные башмачки, а папина шляпа — в шапку-невидимку. Так обыденные и привычные вещи каждого из нас уводят в сказку. И мы тоже можем туда попасть, если вы, дорогие друзья, присядете на этот ковер и закроете глаза.

Ведущий приглашает всех расположиться на ковре и закрыть глаза.

Ведущий 1. Это уже не просто ковер, а ковер-самолет, на котором мы можем отправиться в интересное путешествие.

Ведущий 2. Вы согласны отправиться в путешествие? Замечательно. Сколько продлится наше путешествие — неизвестно... Может, год, а может, два или даже больше, все будет зависеть от нас, от того, насколько нам будет вместе интересно.

Ведущий 1. Наша жизнь — это дорога, путь, и у каждого из нас свой жизненный путь. Но так получилось, что сегодня мы оказались все вместе на одном ковре-самолете; и в этом путешествии у нас одна дорога, мы полетим одним путем.

Ведущий 2. Как известно, в дороге происходят самые неожиданные приключения, могут подстергать разные опасности. С ними надо будет справляться, преодолевать трудности. Готовы ли вы?.. Тогда в путь.

Ведущий 1. Пойдите, наверное, нам многое может понадобиться в путешествии. Что же мы возьмем с собой?

Упражнение «Чаша ресурсов». Каждый участник поднимает руки высоко вверх и изображает из них чашу. Участники называют все необходимое для путешествия качества (смелость, дружба, ответственность и т.д.) и «кладут» в чашу. Когда все необходимое названо, каждый участник переворачивает свою чашу и «выливает» ее на себя, «забирая» все с собой.

Ведущий 1. Теперь мы готовы к путешествию, усаживайтесь поудобнее.

Ведущий 2. Мы набираем высоту и летим среди облаков. Города, реки и леса остались далеко внизу. Но что это?.. Нас сильно качает, наверно, мы попали в воздушную яму... Что же сейчас с нами будет?

Обсуждение и принятие решения — взяться крепко за руки.

Мы молодцы, все правильно сделали, и наш путь продолжается... Я предлагаю снизить высоту и полюбоваться красотами окружающего нас мира.

Ведущий 1. О-о-о, я вижу хвост какой-то птицы... А что видите вы, расскажите...

Ведущий 2. Смотрите, смотрите, впереди высокая гора, и она очень широкая, нам ее не облететь. Мы можем ее только перелететь, но это опасно. Что же делать?

Обсуждение, принятие решения. Все перемещаются к краю ковра и крепко за него держатся, а те, кто в середине, держатся друг за друга.

А теперь мы летим вниз.

Участники перемещаются от одного края ковра к другому, изображая полет вверх-вниз. (2-3 раза.)

Ведущий 1. Здорово, мы молодцы, опять справились с испытанием. А сейчас я предлагаю немного отдохнуть и «спуститься» на землю. Можно походить, размять ноги. Знаете, часто по дороге встречается распутье из трех и даже более дорог. Приходится выбирать, какой же дорогой пойти. Смотрите, перед нами тоже несколько указателей дорог: на одном — помощь в решении проблем, на втором — игры для всей семьи, на третьем — приобретение друзей. А какие еще могут быть перед нами дороги?

Участники называют возможные варианты, ведущие показывают руками направление.

Ведущий 2. Да, дорог много, а по какой же отправимся мы? Они все интересные и по всем хочется пройти. В клубе мы можем пройти по всем дорогам, все в наших силах, ведь впереди у нас долгое путешествие. Но идти по дороге может оказаться непросто, нужна определенная подготовка, поэтому сейчас предлагаю потренироваться.

1-е испытание. «Тоннель». Ведущий встает, широко расставив ноги, первый участник пролезает между его ногами и встает за ведущим, второй за первым и т.д.

2-е испытание. «Кочки». Все берутся за руки и прыгают по кочкам, расцепляться нельзя.

3-е испытание «Веревка». Ведущие натягивают веревку. Задача детей и родителей — перешагнуть через нее, взявшись за руки, но при этом не задеть и не расцепить рук. Если условия нарушаются, то все возвращаются в исходное положение.

Ведущий 1. Какие молодцы! С такими друзьями совсем не страшно отправиться и по любой дороге!

Итак, мы будем исследовать разные дороги... А чтобы не сбиться с пути, чем обычно пользуются путешественники? Конечно, картой, но карту нашего путешествия мы точно нигде не купим. Предлагаю нарисовать самим.

Рисование карты.

Ватман кладется на стол, все встают вокруг, ведущий по очереди рассказывает о каждом задании:

- рисуется граница карты, каждый проводит около себя линию и соединяет с линией соседа;
- участники все вместе изображают рельеф, заполняя все пространство и не оставляя «белых пятен»;

- дается название рекам, лесам и т.д. и подписывается (название из 2 слов: «долина счастья»);
- флажком обозначается цель путешествия (обсуждается, что может быть целью);
- предварительно договорившись, участники обозначают вход в карту;
- прокладывается маршрут от входа до цели, каждый по очереди рисует часть маршрута;
- обозначается выход;
- определяется точка актуального состояния, где участники находятся сейчас.

Ведущий 2. Теперь мы окончательно готовы к путешествию, натренированы, у нас есть карта и все необходимые ресурсы, а главное — желание быть вместе.

III часть. Заключительная

Игра «Настроение», круг впечатлений, обратная связь.

Игра – путешествие

«НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ»

Комментарий: Игра разрабатывалась для приемных семей с целью решения эмоциональных и поведенческих проблем ее конкретных участников, а также для усиления эмоционального контакта между детьми и родителями

Необходимые материалы: большой отрез голубой ткани, записки, маленькие шоколадки, инвентарь для создания домиков (одеяла, стулья, коврики и т.д.), кубики, клубочек.

Ход проведения

I часть, Зачин

Круг «Поделись приятным». Первый участник рассказывает о случившихся с ним важных и интересных событиях, держа в руках клубочек, затем передает клубочек своему соседу, но оставляет при этом себе ниточку и произносит фразу: «Я рад(а) тебя видеть!» и т.д. После того, как клубочек побывал у каждого участника, его возвращают обратно по кругу с такой же фразой.

Игра «Настроение». Цель: снятие психоэмоционального напряжения, создание атмосферы группового доверия.

Ведущий интересуется настроением участников: те, у кого настроение плохое, будут громко топтать, у кого хорошее — хлопать в ладоши, у кого ровное — тихо хлопать по коленям.

II часть. Основная

Ведущий. А вы хотели бы отправиться в путешествие? А на каком виде транспорта? Замечательно, отправляемся на самолете.

Игра «Запуск самолета».

Ведущий. Экипажу приготовиться к запуску самолета!

Дети. Есть, приготовиться!
Ведущий. Пристегнуть ремни!
Дети. Есть, пристегнуть ремни! («Пристегиваются».)
Ведущий. Завести мотор!
Дети. Есть, завести мотор! (Гудят и показывают вращательные движения руками.)
Ведущий. Полетели. Летим на самолете, высоко, высоко... Ничего не видно, одни облака, чувствуем высоту, ощущаем простор Вселенной...

Ведущий. Ой, что это? Наверное, начинается ураган, нам необходимо приземлиться, иначе мы можем погибнуть. Приготовиться к посадке... Приземляемся. Все живы, здоровы? Хорошо. Но что-то произошло с нашим самолетом, похоже, что взлететь самостоятельно мы уже не сможем. Нам нужна помощь. Давайте осмотрим местность, может, здесь есть кто-нибудь.

Участники находят записку: «Я — Хозяин острова — подстроил поломку самолета и берусь его отремонтировать, если вы справитесь со всеми испытаниями, которые я вам предложу».

Советуются: будем ли выполнять условия, сможем ли мы справиться с испытаниями, нет ли других предложений.

Ведущий. Итак, мы решили, что надо принимать условия Хозяина острова. Чтобы он услышал, что мы согласны, давайте хором прокричим: «Условия принимаем!». Наверняка нам придется провести на острове не один день, да еще справляться с испытаниями. С чего же мы должны начать? Конечно, нам надо как-то организовать свою жизнь в этих условиях.

Обсуждается: как будем питаться, где спать и т.д. Дети и родители договариваются, кто какой вклад в общий «котел» будет вносить. Одни будут добывать пищу, другие ее готовить, кто-то — за порядком следить. Затем все расходятся искать себе готовые домики или «строят» их самостоятельно.

Ведущий. Давайте договоримся, что ночью мы спим в своих домиках, а утрाम встречаемся на полянке и выполняем требования Хозяина острова. Всем спокойной ночи!

1-я ночь — спокойная. Этой ночью ничего не происходит.

1-й день. «Взаимодействие». Ведущий объявляет о наступлении утра, и все собираются у «очага», где уже лежит записка с заданием: «Вы должны создать скульптуру на моем острове».

Участники предлагают разные варианты, из чего можно создать скульптуру. Затем приходят к мнению, что ее можно сделать из «самих себя». Решается, что именно эта скульптура будет создана, и кто какой частью этого совместного произведения будет. Изображают варианты своего творчества.

Ведущий. Мы хорошо потрудились, наверно, Хозяин острова останется доволен, а сейчас — всем спокойной ночи.

2-я ночь. Этой ночью Хозяин превратил всех родителей в детей (родители потихоньку предупреждаются ведущим).

2-й день. «Умение уступать». Ведущий объявляет о наступлении утра. Родители выходят из домиков, играя друг с другом и веселясь, как дети. Дети не понимают, что происходит с родителями, затем кто-то из детей находит записку. В ней Хозяин острова обещает расколдовать родителей, если они смогут из данного материала (кубики) построить макет водоема интересной формы.

Каждый родитель предлагает свой вариант, никто не хочет уступить другому. Они громко ссорятся, никак не могут договориться: кто-то настаивает на овальной форме, кто-то — на ромбе, круге и т.д. Ведущий предлагает детям помочь родителям. Дети советуют кому-нибудь из родителей уступить и договориться. В результате макет удается создать.

Ведущий. Да, как тяжело, когда каждый настаивает только на своем и не хочет слушать других. Но у нас все получилось, и я думаю, что Хозяин опять останется доволен, а сейчас — всем спокойной ночи.

3-я ночь — спокойная. Этой ночью ничего не происходит.

3-й день. «Доверие». Ведущий объявляет о наступлении утра, и все собираются у «очага», где уже лежит записка с заданием. В ней предлагается прогуляться по острову и полюбоваться его целебным водопадом. Но Хозяин предупреждает тех, кто захочет испытать силу падающей воды, что струя воды очень сильная и может отбросить назад.

Ведущий предлагает участникам сначала попробовать оказывать поддержку друг другу: один падает назад, остальные его подхватывают. Затем все отправляются к водопаду. Второй ведущий стоит на стуле и держит в руках голубую ткань. Каждый по очереди подходит к «водопаду», ведущий быстро опускает ткань, струя водопада «сбивает» стоящего перед водопадом, и он падает на руки стоящим сзади. Можно поставить маленький стульчик (камень) и предложить желающим, стоя на «камне», прикоснуться к «воде».

Ведущий. Как это здорово, когда ты спокойно можешь доверить свою «жизнь» другому и знать, что тебя обязательно поддержат! А сейчас — всем спокойной ночи.

4-я ночь. Ночью во всех домиках появляются шоколадки (ведущие потихоньку подкладывают шоколадки и информируют родителей).

4-й день. «Умение прощать и быть щедрым». Ведущий объявляет о наступлении утра. В одном домике рано утром первым просыпается родитель (чьи приемные дети постоянно ссорятся между собой), «находит» шоколадку и быстро начинает ее есть.

Все собираются у «очага» и обсуждают случившееся. Ведущий подводит дискуссию к тому, что родителю, который один начал съедать шоколадку, надо поделиться со всеми. Затем делается вывод, что, когда ты ошибся или обидел других, нужно попросить прощения.

Ведущий. Это хорошо, что все удачно разрешилось. Главное — вовремя остановиться и признать свои ошибки. А сейчас — всем спокойной ночи.

5-я ночь. Этой ночью Хозяин острова у всех детей «заморозил» сердца.

5-й день «Проявление родительских чувств». Ведущий объявляет о наступлении утра и читает содержание записки: ночью Хозяин острова заморозил сердца детей, и сами по себе они не оттают. Что делать?

Все родители высказывают предложения и приходят к выводу, что они сами могут растопить лёд в сердцах детей. Затем по очереди выполняют это разными способами (поглаживают, говорят ласковые слова и т. д.).

Ведущий. Пока вы выполняли это задание, я нашла записку и узнала приятную новость — Хозяин острова доволен нами и рад, что мы достойно справились со всеми испытаниями. Он подготовил наш самолет, и мы можем отправляться домой. Летим!

Повторяется игра «Запуск самолета».

Ведущий. Наше путешествие закончилось, мы смогли справиться со всеми испытаниями и приобрели бесценный опыт совместной работы. Все молодцы, всем спасибо!

III часть. Заключительная

Круг впечатлений, обратная связь.

Приложение к игре

Записки от Хозяина острова

1. Приветствую вас на моем острове... Не простой это остров, а волшебный, и неслучайно вы сюда попали — я участвовал в поломке вашего самолета! Ну, что же, располагайтесь пока, а там посмотрим... Если справитесь со всеми испытаниями, которые ждут на этом острове, то я помогу вам починить с

2. Хорошо ли прошла ночь?.. Я предлагаю вам создать красивую скульптуру. А то на моем острове ничего нет, одни камни, даже полюбоваться не на что!

3. В эту ночь я отправил ваших родителей назад, в детство, то есть превратил их на один день в детей. Посмотрите, какие они сегодня необычные. Я приготовил для них интересное задание. У меня на острове много воды: реки, водопады, озёра, пруды, они находятся повсюду. А мне хочется, чтобы они были и разными, и красивыми. Поэтому задание такое: построить из кубиков макет водоема и решить, какой формы он должен быть.

4. Сегодня приглашаю вас всех на прогулку по моему острову, чтобы посмотреть на волшебный водопад, который даёт силу, уверенность, смелость. И чтобы получить эти необычно важные качества, нужно встать под сильную струю воды и упасть спиной назад, на руки своим друзьям. Только тогда вам передастся сила воды. Это трудное испытание, но я верю, что вы с ним справитесь.

5. Этой ночью я придумал чрезвычайное трудное испытание. Пока все спали, я заколдовал сердца детей. Они окаменели и превратились в ледышки. Теперь дети ничего не могут чувствовать. Они стали равнодушными, серьёзными, похожими на роботов с ледяным сердцем. Даже улыбки у них стали ненастоящими, искусственными. Сможете что-нибудь сделать, чтобы растопить лёд в сердцах детей?

6. Вы молодцы! Добрые, дружные, смелые, любящие... Смогли пройти все испытания, значит, сможете справиться и с любыми трудными ситуациями в вашей жизни. Можете возвращаться домой, ваш самолет снова исправен.

Игровая программа

«ЭТО НУЖНО ВСЕМ!»

Комментарий: Встреча разрабатывалась для детей – сирот, поэтому ведущими ставились более глубокие цели, предполагающие выход на интегративный уровень работы: проживание опыта, способствующего преодолению эмоционального одиночества и социальной беспомощности, для дальнейшего применения его детьми в реальных жизненных ситуациях.

Необходимые материалы: воздушные шары, обручи, листы ватмана, элементы костюмов (или головные уборы) для постановки сказки «Репка», карта, разрезанная на 9 частей, конверты с ситуациями, свечи, клубочек.

Ход проведения

Весь коллектив клуба и дети детского дома собираются в одной большой аудитории и садятся в круг на стулья.

I часть. Зачин

Игра «Настроение». Ведущий приветствует всех и расспрашивает о настроении участников: *те, у кого настроение плохое, будут громко топтать, у кого хорошее — хлопать в ладоши, у кого спокойное — тихо хлопать по коленям.*

Общий круг. Ведущий спрашивает: *«Ребята, а у кого есть заветное желание? У всех! Замечательно, я хочу предложить вам рассказать о своем самом сокровенном желании и о своей мечте. Например, я очень хотела бы...».*

Все по кругу, передавая клубочек, говорят о своих желаниях и мечтах.

Ведущий. У всех нас разные желания, но есть что-то, в чем нуждается каждый из нас. И мы сегодня можем отправиться в путешествие, чтобы найти, что же это такое. Найти — КЛАД. Обычно клады ищут по карте. У нас была карта с точным местом, где он находится. Но так получилась, что она разорвалась — осталось 3 кусочка, и если мы сможем ее восстановить, то и отыщем клад. Нас много, поэтому мы разделимся на 3 группы.

II часть. Основная

Передвижение по станциям. Участники делятся на три группы и расходятся по станциям. Каждой команде вручается кусочек карты, на котором написан номер кабинета. Члены семейного клуба предварительно разделены на 3 группы и вместе с детьми детского дома путешествуют по станциям. Ведущие проводят задания, запланированные на каждой станции,

последовательно друг за другом, с разными группами участников.

Станция 1. «Движение» (15 мин).

Ведущий. Для того, чтобы найти КЛАД (то, в чем нуждается каждый из нас), преодолеть все трудности, которые могут встретиться в пути, нам необходимо быть дружными и чувствовать себя одной командой.

Игра «Воздушный шарик».

Все встают в круг и бросают шарик друг другу руками, так, чтобы он не упал на пол (потом можно одновременно два).

Затем шарик передается ногами или головой.

Теперь все берутся за руки и отбивают шарик уже сцепленными руками.

Игра «Обруч».

Все встают в круг и берутся за руки, предварительно одному из участников вешается на плечо обруч, задача — провести обруч по кругу, не расцепляя рук.

Все встают вокруг обруча и кладут его на пальцы, затем все вместе одновременно поднимают, а потом опускают обруч. Главное при этом, чтобы он находился ровно горизонтально.

Игра «Льдина».

Участники встают все вместе на «льдину» (лист ватмана), и вдруг она начинает «таять» (ведущий отрывает кусочки от ватмана). Участники начинают группироваться разными способами, чтобы не попасть в «воду», пока будет для этого возможность. Затем находят под ватманом кусочек карты с написанным на нем номером следующего кабинета и переходят на следующую станцию.

Станция 2. «Креатив» (15 мин).

Ведущий. Иногда, когда нам чего-то не хватает, бывает достаточно встать на другую позицию, посмотреть на мир глазами другого человека. **Постановка сказки «Репка».**

Репка — воздушный шарик, а в нем кусочек карты. Распределяются роли и репетируются фразы. Затем ведущий читает от имени автора слова сказки, а все по очереди встают друг за другом и произносят свою фразу.

Дед: «Оба-наа!»

Бабка: «Ох, ты батюшки!»

Отец: «А мажет в гараж?»

Мать: «Кто не работает, тот не ест!»

Сын: «Ну-сс, приступим!»

Дочь: «Кто куда, а я на дискотеку»

Жучка: «Собака — друг человека!»

Кошка: «Что это мы все без молока?»

Мышка: «Вместе мы ста!».

В конце постановки участники находят в шарике кусочек карты с номером кабинета и переходят на следующую станцию.

Станция 3. «Драматизация» (50 мин).

Ведущий. Порой мы попадаем в трудные ситуации и не знаем, как нам поступить. Мы хотим вам предложить для решения несколько сложных ситуаций. Может быть, найдя оптимальный выход из них, мы сможем понять, В ЧЕМ нуждается каждый из нас.

Дети делятся на тройки, двойки и выступают в роли родителей. Родители выступают в роли детей в каждой группе. Ведущий зачитывает находящиеся в конвертах ситуации, затем роли распределяются, и организуется ролевая игра с поиском возможного их решения. После проигрывания входе обсуждения предлагаются также и другие варианты решения.

По завершении участники получают последний кусочек карты, на котором написан номер кабинета.

Финал. «Обнаружение Клада».

Все встречаются в кабинете, из которого ушли, но в нем горят свечи, звучит музыка, таинственное освещение. Участники из полученных кусочков собирают обобщенную карту, переворачивают ее и видят рисунок солнца. Далее следует обсуждение. Что же мы искали? Что необходимо всем нам? Все приходят, к выводу, что это ЛЮБОВЬ, душевное тепло, свет, радость, именно это нужно нам всем.

Затем организуется игра «Аллея любви», имеющая при соблюдении необходимых условий психотерапевтический эффект.

Все встают в 2 ряда, напротив друг друга и по очереди проходят внутри этой «аллеи». А все участники дарят ему свою любовь, проявляя ее разными способами (словами, ласковым прикосновением, дружеским объятием и т.д.). Если группа к этому готова, то проходящему внутри «аллеи» можно закрыть глаза. Эффект (возникающие глубокие переживания) от этого будет сильнее.

III часть. Заключительная

Общий круг впечатлений. Обратная связь.

Приложения

Предлагаемые на 3-й станции ситуации

1-я ситуация. «Проблема выходного дня»

На неделе мы с родителями видимся в основном утром и вечером. Они — на работе, я — в школе и еще учусь играть на баяне в «музыкалке». Но выходные мы обязательно проводим всей семьей вместе. Ездим на природу гуляем по набережной, ходим на спектакли, разные выставки или просто идем все вместе за покупками, занимаемся домашними делами. Но уже 2-й выходной подряд мы спорим. Мне хочется покататься с друзьями на велосипеде, мама предлагает пойти на выставку известного художника (она будет работать еще несколько дней), а папа говорит, что пора открывать семейный сезон рыбалки. Как нам быть?

(Вова, 10 лет.

2-я ситуация. «Что важнее— здоровье или внешний вид?»

Мы живем в одном дворе, поэтому дружим семьями давно. Наши дети, можно сказать, выросли вместе. И сейчас у нас с ними похожие проблемы: дети хотят выглядеть стильно, модно и совсем не учитывают то, что это наносит вред здоровью. Сцены с просьбой одеться теплее (надеть шапку, теплые колготки или брюки) всегда заканчиваются грандиозными ссорами. Когда мы зимой ездили в лес на шашлыки, то не могли уговорить надеть их на ноги валенки. В результате пришлось уезжать раньше. Как нам быть? Как объяснить детям, что нужно серьезно относиться к своему здоровью? *(Мама Саши К. (13 лет) и мама Катю М. (14 лет).*

3-я ситуация. «Запретный плод сладок»

Родители запрещают мне играть дома в компьютер больше 2-х часов. Говорят, что это вредно для мозгов и здоровья. А сейчас столько интересных игр у друзей появилось! В последней игрушке для прохода 1-го уровня мне потребовалось около 3-х часов, а друг смог только за 4,5 часа его пройти. А еще хочется и в Интернете «посидеть», там тоже столько всего

интересного. Как объяснить родителям, что XXI век — это компьютерный век? (Кирилл Д., 12 лет.)

4-я ситуация. «Куда потратить деньги?»

Обычно крупные покупки в нашей семье мы планируем заранее. Вот и на этот раз на семейном совете было решено, что всем нужна микроволновка и отложены на ее покупку деньги. А мне сейчас очень хочется ролики, они есть у 2-х моих друзей. Когда они катаются — я стою. Что делать?

(Даша 3. 8 лет)

5-я ситуация «Что важнее — вещи или отношения?»

Мои дети небрежно относятся к дорогим вещам, мне кажется, что совсем их не ценят, за что я их постоянно ругаю. А воз и ныне там... Недавно младший разбил 2 чашки из подаренного жене на юбилей сервиза. Вели ли какой-то другой способ?

(Леонид Константинович, папа двоих детей.)

6я ситуация. «Опять двойка»

За очередную контрольную моя дочь опять принесла двойку, хотя обещала, что напишет хорошо, так как все знает. Девочка она способная, но мало тратит времени на уроки, торопится сделать быстрее. Мне обидно, а как с ней поговорить?

(Мама Олеси С.)

Игровая программа

«УЗНАЙ СЕКРЕТ КАРТЫ»

Комментарий: Интерактивная игровая программа разрабатывалась для приемных семей. Особенность разработки ее содержания и проведения заключалась в том, что количество участников было около ста человек. Также важным моментом для авторов этой программы, определяющим уровень ее результативности для участников, являлось то, что в образе придуманного главного героя на метафорическом уровне должен был быть отражен опыт и психологические особенности приемного ребенка.

Цель: создать условия для сокращения эмоциональной дистанции между детьми и родителями.

I часть. Зачин (15 мин)

Ведущие погружают участников в сказочный контекст, рассказывая о Царстве холода, в которое могут попасть люди. Из-за этого они становятся нелюдимыми, равнодушными, перестают улыбаться, чувствовать Радость, верить в Добро, хотя внешне по-прежнему похожи на нас.

Выходит мальчик в маске стального цвета и играет на скрипке очень грустную мелодию.

Ведущий. Им нужна наша помощь. Царь холода зашифровал на специальной карте, как можно спасти таких заколдованных им людей, чтобы они снова стали самыми обычными. Но специально ее разорвал — осталось только

4 клочка, и если мы сможем ее восстановить, то и отыщем этот секрет. И мы сегодня можем отправиться в путешествие, чтобы найти, что же это такое.

Для того чтобы справиться с этой задачей, нам нужноделиться на группы.

II часть. Основная (2 часа)

Участники делятся на 4 группы, в каждой выбираются Хранители времени и карты и расходятся по станциям. Каждой группе вручается кусочек карты, на каждой станции ведущие раздают остальные, на которых указан дальнейший маршрут (15 мин).

Станция 1. «Игры» (30 мин).

Игры на сплочение, телесный контакт; эмоциональное раскрепощение.

Ведущий озвучивает идеи о том, что:

- а) *холод может побеждаться Радостью, а ее можно почувствовать в игре.*
- б) *чтобы найти секрет (то, как можно расколдовать любого попавшего в Царство холода) и преодолеть все трудности, которые могут встретиться в пути, нам необходимо быть дружными, чувствовать себя одной командой и т.п.*

Игра «Воздушный шарик».

- *Все встают в круг и бросают шарик друг другу руками так, чтобы он не упал на пол (потом можно одновременно два).*
- *Затем шарик передается ногами или головой.*
- *Теперь все берутся за руки и отбивают шарик уже сцепленными руками.*

Игра «Путаница». Выбирается водящий, который на несколько минут уходит из комнаты. Остальные участники встают в круг и берутся за руки. Их задача — запутаться так, чтобы водящий не сразу **мог** их распутать.

Игра «Льдина». Участники встают все вместе на «льдину» (4 склеенных между собой ватмана), и вдруг она начинает «таять» (ведущий отрывает кусочки от ватмана). Участники начинают группироваться разными способами, чтобы не попасть в «воду», пока будет для этого возможность.

Станция 2. «Спасение детей» (30 мин).

Игра, когда родители находятся в активной позиции.

Ведущий. Царь холода придумал каверзу: на нашем пути превратил пол в этой комнате в «болото». Каверза заключается в том, что родителям оно нестрашно.

На примере одного взрослого демонстрируется, что родители свободно могут ходить по полу.

А дети, попав в него, могут увязнуть и остаться здесь навсегда. Вам всем вместе нужно придумать способ как переместить детей через болото по кочкам (чтобы ноги не касались пата).

Во время выполнения задания **ведущий расставляет смысловые акценты:**

- *иногда, когда нам чего-то не хватает, бывает достаточно встать на другую позицию, посмотреть на мир глазами другого человека; вместе мы сила!*
- *с дружеской поддержкой можно преодолеть любые препятствия и т.д.*

Станция 3. «Спасение родителей» (20 мин).

Суть игры-задания аналогична игре на 2-й станции, но здесь в активной позиции дети.

Ведущий объясняет детям, что им необходимо провести родителей через ледяную пустыню.

Родители закрывают глаза и за протянутую руку дети проводят их через препятствия (перевернутые стулья) без соприкосновения с ними.

Станция 4. «Действие всей командой» (10 мин).

На этой станции участники получают оставшийся кусочек карты только при условии, что делают что-то вместе (например, приседают, встают, хлопают).

Действие придумывают сами участники.

III часть. Заключительная. Обратная связь (30 мин)

Все встречаются в помещении, из которого ушли, звучит музыка.

Хранители карты собирают из кусочков обилую карту и видят солнце.

Ведущие задают вопрос: «В чем же секрет этой карты?»

Участники группы придумывают и предлагают идеи, что это может значить. Все позитивные идеи поддерживаются и одобряются ведущими. Выходит мальчик, он по-прежнему в маске.

Ведущие подводят участников к мысли: чтобы мальчика разморозить, нужно СДЕЛАТЬ какое-то реальное действие.

Дается возможность эти действия совершить, но по-прежнему ничего не меняется.

Ведущий. Я предлагаю положить руки друг другу на плечи, чтобы связь между нами сохранялась и оставалось тепло каждого сердца. Может быть, только тогда мы сможем победить Холод, когда каждый, как лучик большого солнца, подарит свое тепло находящемуся рядом человеку. А он передаст его дальше, усилив своим теплом, и у нас получится особенный «солнечный» круг.

Цепочка дотягивается до мальчика, он размораживается и играет веселую песню. Все аплодируют.

Выходя из зала, участники помещают цветные квадратики на лист ватмана на стене — в Царство Любви или Царство Холода — в зависимости от того, что они сейчас чувствуют в сердце: тепло, любовь, радость или безразличие и холод.

СЕМЬЯ КАК СРЕДА ВОСПИТАНИЯ УСПЕШНОГО ЧЕЛОВЕКА.

На данном этапе развития цивилизации, который основан на частной собственности и рыночной экономике, в обществе создан новый идеал человека, который соответствует данной эпохи развития государств, - это образ «Успешный человек». Этот образ пропагандируют средства массовой информации, и представлен он в виде мужчины в костюме с галстуком или деловой женщины. В современном обществе успешным считается человек, достигший высокого положения в социальных структурах или определенного финансового достатка.

Обратимся к толковому словарю В. Даля для определения смыслового значения «успешный человек». Слово «успешный» образовано от слова успевать. Успевать - иметь успех, удачу, достигать желаемого в срок. Человек – это высшее из земных созданий, одаренное разумом, свободной волей и словесной речью. Объединим эти два понятия: успешный человек – это человек, который берет ответственность за свои действия и добивается желаемого в срок. Другими словами, смысл «успешный человек» можно сформулировать так – это человек, который ставит перед собой цель и добивается результата. Следовательно, чтобы быть успешным, человеку важно обладать определенными качествами личности. Все качества личности заложены в каждом человеке с момента рождения. В зависимости от среды, созданной для развития, и вида деятельности ребенка формируются определенные качества личности. Личность, по А. Н. Леонтьеву, это целостное образование, но не данное кем-то или чем-то, а произведенное, созданное в результате множества предметных деятельностей. Развитие личности предстает перед нами как процесс взаимодействий множества деятельностей, которые вступают между собой в иерархические отношения. Личность выступает как совокупность иерархических отношений деятельностей. Их особенность состоит, по выражению А. Н. Леонтьева, в «связанности» от состояний организма. «Эти иерархии деятельностей порождаются их собственным развитием, они-то и образуют ядро личности, – отмечает автор. Не существует двух людей, у которых были бы одинаково выражены качества личности, что делает личность каждого человека неповторимо своеобразной, составляет ее индивидуальность, поэтому каждый человек уникален. Основа развития тех или иных качеств личности закладывается в детском возрасте, а именно в семье. Слово «семья» восходит к корню «сем», имеющему отношение к семени и продолжению рода, то есть рождению и воспитанию детей. Семья выступает, как социальный институт, характеризующийся определенными социальными нормами, санкциями, образцами поведения. Именно семья является первой и важной средой для воспитания ребенка. В первые годы своей жизни ребенок интенсивно познает мир. Он похож на губку, которая впитывает воду. Изначально природой в ребенке заложена задача познания мира, в котором он будет жить. Какую информацию получит ребенок, зависит во многом от его родителей. Каждый человек воспринимает мир по-своему в зависимости от его мировоззрения. А семья, в данном контексте подразумевает родителей – это два человека со своими взглядами и убеждениями, которые необходимо привести к общему знаменателю для создания благоприятного психологического климата в семье.

Каждый родитель, воспитывая, желает видеть своего ребенка успешным. Но задумываются ли родители о том, какие качества личности способны сформировать успешность у ребенка? В ходе нашей работы и наблюдений мы пришли к выводу, что при воспитании успешного человека важны определенные качества личности. Одним из таких качеств является целеустремленность. Она включает в себя определение желаемого объекта. Правильно поставленная цель становится путеводной звездой, не только освещающей путь движения, но и вдохновителем на действия для достижения желаемого. Правильно поставленная цель – это 50% ее решения. Родителям при развитии качества целеустремленности ориентиром правильного создания среды послужит желание ребенка.

Детский возраст самый непосредственный период жизни, который всегда переполнен яркими, интересными и оригинальными желаниями. Выражая свои желания, ребенок в эти моменты приобретает умения и навыки в создании и грамотном формулировании целей. Уважительное отношение родителей к желаниям ребенка, приобретающих статус цели, развивает качество личности – целеустремленность.

В жизни существует много различных ситуаций, в которых требуется сделать выбор, а сделанный человеком выбор определен поставленными целями. У ребенка выбор определен внутренними желаниями. Созданные родителями условия, предоставляющие право выбора у ребенка позволяют сформировать представление о ценности собственных желаний, а значит и целей. Имея перед собой цель, легче представить себе способы ее достижения. Другим не менее важным качеством успешного человека является решительность. Это качество выражается в анализе сложившейся ситуации и затем в быстром принятии решения. Успешный человек быстро делает ходы и быстро получает обратную связь, как результат своих действий. Если он обнаруживает, что допустил ошибку, то быстро исправляет и предпринимает другие действия, которые приведут к желаемому результату.

Если это перевести на детский возраст развития, то откроется перед нами интересная картина, в которой маленький человек постоянно занят делом. Детский период развития человека характеризуется ярко выраженной активной деятельностью. Роль родителей заключается в создании пространства для возможности действовать самостоятельно. Именно самостоятельная творческая деятельность развивает у ребенка навык действовать.

Завершающим этапом в создании среды для воспитания успешного человека является воспитание уверенности в себе. Это свойство личности, ядром которого выступает позитивная оценка индивидуумом собственных навыков и способностей, как достаточных для достижения значимых для него целей и удовлетворения его потребностей. Уверенность в себе закладывается с раннего детства людьми, которые окружают ребенка. Главное родителям помнить, что ребенок только познает окружающий мир и осваивает различные виды деятельности, а значит, не следует требовать от ребенка идеального выполнения любой работы. В каждой творческой работе ребенка существуют элементы, которые заслуживают позитивной оценки. Процесс оценивания для взрослых является условно-формальным и является субъективным, а в жизни ребенка оценивание его самого и его деятельности становится решающим моментом в формировании жизненного пути.

Чтобы воспитать успешного человека, не обязательно иметь богатство, полезные связи или быть гением в какой-либо области. Важно обладать информацией и желанием создать в семье среду для воспитания успешного человека.

Грани воспитания.

Воспитание – это целенаправленное формирование личности в целях подготовки ее к участию в общественной и культурной жизни в соответствии с социокультурными нормативными идеями.

«Воспитание – это механизм обеспечения сохранения исторической памяти популяции.» Павлов.

Понятие «воспитание» рассматривается как процесс, который направлен на подстраивание личности под общественные нормы государства.

«Государство — это особая форма организации общества, действующая на ограниченной территории. Государство обладает определёнными средствами и методами применения власти внутри общества, устанавливает определённый порядок взаимоотношений между членами общества, и вовлекает в свою деятельность всё население на установленной территории. Порядок взаимоотношений между членами общества и применения власти

определяется: конституцией, законами и другими правовыми документами государства, которые являются частью формального устройства государства; а также обычаями, сформировавшимися внутри общества независимо от государства, которые являются основаниями для понимания законов государства и определяют неформализованный порядок применения и трактовки законов.»

Из данного описания получается, что существуют определенные рамки, в которые необходимо «впихнуть» личность. Другими словами, провести идеологическую и психологическую обработку личности, чтобы взгляды личности совпадали с взглядами государства и общества. Тут же появляется потребность в человеке, который может вести контроль и формировать личность, которая будет подходить под нормы общества. А так, как изначально сама личность – это огромный потенциал, что подтверждается исследованиями (использует всего 5% своего мозга), поэтому потребуются убрать лишнее у личности, чтобы она вписалась в правила.

На данный момент в воспитании присутствует позиция: один, как учитель, который все знает на свете и учит другого, как жить и второй, как ученик, который не знает, как жить. Как вы уже догадались, родители всегда находятся в позиции учителя и учат свое дитя и когда ребенку год и когда пятьдесят лет. Привычка учить кого-то сильно закрепляется в психике человека и становится нормой жизни. А у человека, которого постоянно учили, вырабатывается привычка слушать других и жить по чужим советам, то есть чужой жизнью. И нет сил на создание своей собственной жизни.

Но есть и такие люди, которым надоедает жить чужими советами, и они переходят в категорию учителя. И они становятся не просто учителями, а назойливыми учителями, которые стараются компенсировать то упущенное время, когда их учили.

Учениками становятся дети, вынужденные принять такой подход от родителей. Право на выбор системы воспитания детям не дают.

Кто такой ученик?

1. Учащийся в школе.

2. Лицо, пользующееся уроками и наставлениями другого в какой-либо области знаний.

3. Последователь, сторонник учения или практической деятельности кого-либо

По-другому, ученик – это тот, который ничего не знает, сам не может и им нужна помощь в освоении мира, то есть формируется отношение к себе, как беспомощный человек.

И так, родители воспитывают своего ребенка, а точнее учат уму разуму (жизни) и относятся к нему, как к беспомощному (несамостоятельному) человеку.

А у ребенка формируется представление о себе, как «Я – нуждающийся в помощи» (беспомощный, который сам не поможет познать мир).

Используется всем известные способы:

«запреты»

Когда ребенку окружающая обстановка неинтересна, то он ищет способы, чтобы познать новое или начинает выплескивать свою энергию через разные движения (взрослые такие движения называют кривляньями). Вот тогда от взрослых постоянно летят фразы, в которых присутствуют слова: нельзя, нет.

- нельзя трогать чужое,

- не бери,

- нельзя себя так вести и т.д., всех не перечислишь.

«обязанности»

Для многих взрослых домашние работы являются «тяжелыми» и они сбрасывают их на кого-то. Этим кого-то становятся собственные дети, а, чтобы не было возражений объявляют, что есть обязанности, которые как закон следует выполнять. Иначе: «ой, ой, ой...., то есть будет плохо». В таких фразах звучать слова: должен, надо, обязан.

- надо есть,

- должен вести себя хорошо,
- убирать своя обязанность,
- должен сделать уроки, а потом можно.....

Наблюдая со стороны, получается такая картина, что ребенку нельзя то что он хочет и должен делать то что говорят ему родители.

Такое отношение подходит только к роботам, которые выполняют запрограммированные, а не к живому человеку, у которого есть свои чувства, желания, мысли.

Легче запретить, чем разбираться, почему ребенок делает так, а не иначе.

Возьмем к примеру возраст 1,5 года. Всем известно, что в этом возрасте дети начинают кидать все подряд.

Удобно запретить все бросать или забрать все предметы, а оставить только игрушки. Пусть бросает их – это не страшно. Если сломает, то потом можно еще и упрекнуть ребенка, что он разбойник или неаккуратный.

Или другой вариант, когда родители терпят этот период, а срываются на других людях (муж, в транспорте и т.д.)

А кто-нибудь из родителей задумывался о том, почему дети этого возраста бросают предметы?

Просто пришло время на изучение закона гравитации на практике. Ребенок познает законы мира неосознанно (заложено природой). В мире созданы различные предметы, у которые обладают своими определенными свойствами. При падении на землю эти свойства проявляются по-разному. Сравните падение камня и перышка или резинового мяча.

Зная особенность данного возраста, познание мира можно развернуть в великолепные и интересные упражнения, как для ребенка, так и для взрослого.

Пока летит перышко, можно дуть на него с разных сторон или друг на друга. В такой момент ребенок увлечен и у него тренируется еще звуковой аппарат.

Фантазия всегда безгранична.

Для детей старшего возраста важнее, когда считаются с их взглядами и мнением. Может быть одна ситуация, а разные мнения и поведение людей. Ребенку важно рассказать свое мнение, поделиться своими чувствами. Они не могут быть правильными или неправильными, они просто есть. Другой вопрос, подходит ли мнение ребенка к вашим взглядам и убеждениям?

Родители, учтите одну особенность, что ребенка воспитывали Вы, а значит, чем он обладает заложили тоже Вы. Логически становится понятно, что у вас есть общее во мнениях на данную ситуацию.

Постарайтесь найти – это неизвестное общее и вы сможете найти подход к своему ребенку. А общение с ребенком принесет вам и ребенку полезные знания и обогатит жизненный опыт.

И предлагаю рассмотреть воспитание – как процесс общения личностей, у которых происходит обогащение опытом и знаниями об окружающем мире. Процесс, в котором нет учителя и ученика.

Как родитель дает очень многое ребенку, так и ребенок дает многое родителям.

Взаимное общение на равных раскрывает возможности и способности у каждой личности, участвующей в процессе.

Перечень учебно-методического обеспечения

Игровые атрибуты:

Мячи: резиновые, пластмассовые, надувные. Скакалки. Кегли. Обручи. Канат. Музыкальные инструменты игрушечные. Платки: квадратной и треугольной формы разных размеров. Бирюльки. Повязки на глаза. Мётлы. Кубы (разных размеров и расцветки). Лапта. Чурки. Биты. Вёдра пластмассовые. Коромысла. Мягкие игрушки. Ходули. Воздушные шары. Колпаки. Капроновые ленты разноцветные. Маски животных, птиц и сказочных героев. Карусель. Чижик. Бабки. Шпень. Городки. Биты. 24 Полчок. Кубики (кости). Машинки.

Реквизит для аттракционов.

Краски, фломастеры, маркеры. Грим. Поролон. Клей ПВА. Проволока. Ножницы, нитки, иголки. Самоклеящаяся бумага. Картон. Ткани. Полиэтиленовая плёнка. Капроновые шнуры (разноцветные). Насос для надувания мячей и шариков.

Реквизит для сюжетно-игровых программ, игровых шоу-программ и игровых спектаклей.

Сценарии игровых программ. 8 Картотека авторских игр (с описанием). Методические разработки игровых праздников. Методические разработки игровых форм. Видеозаписи игровых программ КДХН. Видеозаписи выступлений игровых коллективов России. Видеозаписи творческих поездок КДХН. Библиотечка книг по игре. Фонотека. Материально-техническое обеспечение: Музыкальный центр. Музыкальный центр (караоке). Телевизор. Видеомагнитофон. Кинокамера. Компьютер. Канцелярские принадлежности

Реквизит для интеллектуально-познавательных и деловых игр. Дидактический материал:

Карточки со считалками, приговорками, скороговорками и другие. Планшеты с викторинами, ребусами, кроссвордами. Головоломки. Разрезные картинки. Настольно-печатные игры. Карточки для игр со словами.

Литература

1. Азаров Ю.П. Игры и труд. М.: Знание, 1973.
2. Андрианова А.В. Заметки о воспитании. Екатеринбург, 2014
3. Аникиев Н.П. Воспитание игрой. Кн для учителей. М.: Просвещение, 1995.
4. Асмолова А.Г. Психология личности. М.: МГУ, 1990.
5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. М.: Прогресс, 1992.
6. Брагина Т.А. От игры к познанию и творчеству. Екатеринбург: Уральский институт молодежи, 2012.
7. Борисенко Л.А. Скуке не уступим ни минутки. Екатеринбург, 2006.
8. Былеева Л.В., Григорьев В.М Игры народов СССР. М.: Физкультура и спорт, 1985.
9. Варшавская Р, А., Кудряшова Л.Н. Игры под музыку. М.: Просвещение, 1964.
10. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Основы сказкотерапии. СПб. Речь. 2006.
11. Лошейн Ш. Психологический тренинг умений. Школа Вирджинии Сатир. СПб. Питер, 2011.
12. Леонтьев А.Н. "Деятельность. Личность. Сознание."
13. Обучение жизненным навыкам в школах. Р Вайсен. М.: Вита-Пресс. 1996.

Информационно-методический сборник подготовлен для обеспечения поддержки воспитательного потенциала родителей из замещающих и приемных семей.

Издание подготовлено при финансовой поддержке Министерства социальной политики Свердловской области в рамках реализации социально значимого проекта «На пороге новой жизни» по направлению «Социальная реабилитация детей, находящихся в конфликте с законом, профилактика безнадзорности и беспризорности детей».

Игровой сборник «Хорошее настроение».
Информационно-методический сборник для специалистов, родителей, волонтеров.

Ред.-сост. Андрианова А.В. — Екатеринбург: СОО ООБФ
«Российский детский фонд», 2015. — 32 с.

Адрес: 620014 г. Екатеринбург, ул. Попова 15.
Тел. / факс (343) 3-714-703.
E-mail: rdfural@yandex.ru

Формат 60x84 1/16. Бумага офсетная.
Гарнитура Arial Narrow, Усл. п.л. 2,0.
Тираж 100 экз.